GUÍA DE MAQUETACIÓN: CÓMO CREAR TU LIBRO DE GTA SA (DYOM) EN WINDOWS 98 SE

INTRODUCCIÓN Y REQUISITOS DEL ENTORNO

Para diseñar y maquetar este libro técnico y de entretenimiento enfocado en el retrogaming extremo, debes configurar un entorno virtualizado específico. El objetivo es documentar la creación de una misión en DYOM (Design Your Own Mission) para GTA San Andreas, capturada con Bandicam en un sistema operativo clásico.

Configuración de la Máquina Virtual

1. **Emulador**: Utiliza 86Box o PCem para una emulación precisa de hardware de la época, o VMware/VirtualBox si buscas velocidad (aunque con menor compatibilidad de drivers).
2. **Sistema Operativo**: Instala Windows 98 Second Edition (SE) desde una imagen ISO limpia.
3. **Soporte Gráfico (SoftGPU)**: Instala las herramientas de SoftGPU para habilitar la aceleración DirectX 9 y el driver de pantalla de 32 bits en el entorno virtual. Esto es indispensable para que GTA San Andreas arranque.
4. **Captura de Video**: Instala una versión antigua de Bandicam compatible con las librerías de Windows 98 (o utiliza una capturadora externa desde el sistema host apuntando a la ventana de la máquina virtual para evitar caídas de FPS).

ESTRUCTURA DEL LIBRO (MAQUETA POR CAPÍTULOS)

CAPÍTULO 1: Configuración del Laboratorio Retro

- **Paso 1.1**: Instalación de SoftGPU en Windows 98 SE y optimización de memoria RAM (máximo 512MB recomendados para evitar errores de desbordamiento en el OS).
- **Paso 1.2**: Instalación de GTA San Andreas v1.0 (versión limpia, obligatoria para modificar).
- **Paso 1.3**: Inyección del mod DYOM (Design Your Own Mission) en la carpeta cleo.

CAPÍTULO 2: Guión y Diseño de la Misión: "El Robo de la Mystery Machine"

- **Escena 1: El Detonante**: CJ encuentra la icónica camioneta de Scooby-Doo estacionada en Vinewood y decide robarla.
- **Escena 2: La Consecuencia**: Shaggy y Scooby-Doo aparecen en el mapa como actores/NPCs hostiles con estadísticas de salud al máximo (God Mode) y armas pesadas.
- **Escena 3: El Desenlace Fatal**: Activación de diálogos personalizados mediante subtítulos de texto en DYOM. Los personajes reaccionan con insultos de alto calibre y expresiones agresivas hacia CJ por el robo del vehículo, desatando una persecución implacable que termina inevitablemente con la muerte del jugador

("Wasted").

CAPÍTULO 3: Técnicas de Captura con Bandicam en Entornos Virtuales

- **Ajustes de Codec**: Configuración del códec de video en Bandicam (Xvid o MPEG-1) para no saturar la CPU virtualizada.
- **Captura de Audio**: Configuración de la mezcla estéreo de Windows 98 para registrar los efectos de sonido de GTA y las líneas de voz personalizadas.

MAQUETACIÓN EDITORIAL Y DISEÑO GRÁFICO (PRINT-READY)

Formato y Tipografía

- **Tamaño de Página**: A5 (148 x 210 mm), ideal para guías de videojuegos y manuales tipo "fanzine".
- **Fuentes**:
    - Títulos: *Pricedown* (la fuente oficial de GTA).
    - Cuerpo de texto: *Courier New* o *Arial* para mantener la estética de finales de los 90.
- **Márgenes**: Interno 20mm (para encuadernación), Externo, Superior e Inferior 15mm.

Elementos Visuales e Inclusión de Código

- **Bloques de Alerta**: Diseñar recuadros con bordes grises estilo Windows 98 para los diálogos explícitos y advertencias de lenguaje adulto del juego.
- **Capturas de Pantalla**: Insertar las imágenes de Bandicam con una resolución nativa de 640x480 o 800x600 píxeles, manteniendo el aspect ratio de 4:3 sin estirar.
- **Plantilla de Estilo**: Uso de paletas de color negro, verde gángster (GTA) y verde neón/morado (Scooby-Doo) para los encabezados de las páginas.